



## Implementasi Media dan Bahan Ajar Berbasis IT Berupa Vidio Animasi pada Materi SKI di MTs Darul Amin

Hidayatullah Akbar Pratama<sup>1</sup>, Selfi Arinie<sup>2</sup>, Akhmad Kastalani<sup>3</sup>, Abdul Aziz<sup>4</sup>  
<sup>1,2,3,4</sup> Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan, Instut Agama Islam Negeri Palangkaraya  
Email: [Akbarpratama7322@gmail.com](mailto:Akbarpratama7322@gmail.com)

---

### Article Info

#### Article history:

Received September 20, 2024

Revised September 26, 2024

Accepted September 29, 2024

---

#### Keywords:

Capcut application, media and teaching materials, technology

---

### ABSTRACT

In the era of society 5.0, technological developments are increasingly rapid. This influence also has an impact on the education system and the learning process. The conception of education has also shifted to efforts to realize more modern learning. In the selection of media and teaching materials, of course, it must also be in accordance with the material and subjects. This is also revealed in the results of observation and research at Mts Darul Amin Palangkaraya, which is related to how lack of understanding of students and students when in class about the material taught because they are mostly fixated on book media. In addition, there are resource barriers such as lack of internet access and also other technological tools that make the effectiveness of learning through IT hampered, especially in the understanding of students and students in SKI class VIII subjects. In the selection of media and teaching materials, of course, it must also be in accordance with the material and subjects. This is also revealed in the results of observation and research at Mts Darul Amin Palangkaraya, which is related to the lack of understanding of students and students when in class about the material taught because many are fixated on book media. In addition, there are resource barriers such as lack of internet access and also other technological tools that make learning through IT effective hampered, especially in the understanding of students and students in SKI class VIII subjects. Based on the results of the teacher's assessment of the animated video developed, the teacher is very satisfied because the resulting video has the feasibility of gerrymandering and good language competencies and can be understood by students. Furthermore, from the results of the researcher's analysis, students also felt happy and also Enthusiasm to watch because the concept is all derived from cartoons that can attract students' attention. After showing the animation video, the researcher also explained the material displayed with questions and answers to trigger students' understanding of the video that had been aired. Based on the process of implementing animated videos from the capcut application, it can be concluded as follows. The validation of media and materials has reached 100% of media and material experts, namely IAIN Palangkaraya lecturers and has been considered very valid. Then the results of the teachers or teachers in the Islamic History and Culture subject are also very satisfied with the results of IT-based media and teaching materials that utilize the editing application, namely capcut. Furthermore, the students' response was also good and almost 99% of the observations of students and students could understand the material taught. From the results of the research written, it can be stated that the use of media and teaching materials for animated videos 100% achieves learning effectiveness, which will certainly affect learning objectives.

*This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.*





---

**Article Info****Article history:**

Received September 20, 2024

Revised September 26, 2024

Accepted September 29, 2024

---

**Keywords:**

Aplikasi Capcut, media dan bahan ajar, teknologi

---

**ABSTRAK**

Di era society 5.0 perkembangan teknologi semakin pesat. Pengaruh ini juga berdampak pada system Pendidikan dan proses pembelajaran. Konsepsi penyelenggaraan Pendidikan pun telah bergeser pada Upaya perwujudan pembelajaran yang lebih modern. Dalam pemilihan media dan bahan ajar tentu juga harus sesuai dengan materi dan mata Pelajaran. Hal ini juga di unggkapkan pada hasil observasi dan penelitian di Mts Darul Amin Palangkaraya yaitu terkait bagaimana kurangnya pemahaman siswa dan siswi Ketika didalam kelas tentang materi yang diajarkan karena banyak terpaku pada media buku. Selain itu adanya hambatan sumber daya seperti kekurangan akses internet dan juga alat alat teknologi lainnya membuat efektivitas pembelajaran melalui IT terhambat terutama dalam pemahaman siswa dan siswi pada mata Pelajaran SKI kelas VIII. Dalam pemilihan media dan bahan ajar tentu juga harus sesuai dengan materi dan mata Pelajaran. Hal ini juga di unggkapkan pada hasil observasi dan penelitian di Mts Darul Amin Palangkaraya yaitu terkait bagaimana kurangnya pemahaman siswa dan siswi Ketika didalam kelas tentang materi yang diajarkan karena banyak terpaku pada media buku. Selain itu adanya hambatan sumber daya seperti kekurangan akses internet dan juga alat alat teknologi lainnya membuat efektivitas pembelajaran melalui IT terhambat terutama dalam pemahaman siswa dan siswi pada mata Pelajaran SKI kelas VIII. Berdasarkan hasil penilaian dari guru terhadap video animasi yang dikembangkan yaitu guru sangat puas karena video yang dihasilkan mendapatkan kelayakan kegerafikan dan kompenen Bahasa yang baik dan dapat dipahami oleh siswa. Selanjutnya dari hasil analisis peneliti secara langsung siswa juga merasa senang dan juga semangat untuk menonton karena konsep nya semua berasal dri kartun yang dapat menarik perhatian siswa. Setelah menayangkan video animasi peneliti juga melakukan penjelasan materi yang ditampilkan dengan adanya tanya jawab untuk pemantik kephahaman siswa terhadap video yang telah ditayangkan. Berdasarkan proses pengimplementasian video animasi dari aplikasi capcut dapat disimpulkan sebagai berikut. Validasi media dan materi sudah mencapai 100% dari ahli media dan materi yaitu para dosen IAIN Palangkaraya dan sudah dinilai sangat valid. Kemudian hasil dari pengajar atau guru pada mata Pelajaran Sejarah dan kebudayaan islam juga sangat puas terhadap hasil dari media dan bahan ajar berbasis IT yang memanfaatkan aplikasi editing yaitu capcut. Selanjutnya Respon peserta didik juga baik dan hampir 99% dari hasil pengamatan siswa dan sisw dapat memahami materi yang diajarkan. Dari hasil penelitian yang ditulis dapat dinyatakan bahwa penggunaan media dan bahan ajar video animasi 100% mencapai efektivitas pembelajaran yang mana hal ini tentu akan berpengaruh pada tujuan pembelajaran.

*This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.*



---

**Corresponding Author:**

Hidayatullah Akbar Pratama

Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya

Email: [Akbarpratama7322@gmail.com](mailto:Akbarpratama7322@gmail.com)

## Pendahuluan

Pembelajaran merupakan proses belajar dan mengajar yang dilakukan oleh guru dan peserta didik. Berhasil atau tidaknya sebuah pembelajaran itu ditentukan oleh pengajar, karena pengajarlah yang akan menyampaikan materi. Selain itu juga guru harus memperhatikan bagaimana suasana belajar agar tetap menyenangkan dan tidak jenuh dan membosankan untuk peserta didik. Salah satu ahli mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar dan mengajar dapat membangkitkan keinginan yang kuat dan minat yang baru serta membangkitkan motivasi baru bagi peserta didik<sup>1</sup>.

Di era society 5.0 perkembangan teknologi semakin pesat. Pengaruh ini juga berdampak pada system Pendidikan dan proses pembelajaran. Konsepsi penyelenggaraan Pendidikan pun telah bergeser pada Upaya perwujudan pembelajaran yang lebih modern. UNESCO menggariskan empat pilar belajar yang meliputi *learning to know, Learning to do, Learning to be, Learning to live together*. Keempat fondasi ini memiliki keterkaitan

erat terhadap keterampilan abad 21 dan kita di tuntun untuk belajar terus menerus terutama dalam menghadapi perkembangan Era<sup>2</sup>.

Pesatnya ekspansi teknologi digital terus menerus menuntut agar memiliki keterampilan terbaru untuk sejajar dengan perkembangan zaman. Di antara sumber belajar yang saat ini berkembang dengan pesat yaitu *Information and communication technology (ICT)*. Pembelajaran berbasis ICT ini sangat populer di era sekarang karena pembelajarannya yang sangat mengikuti perkembangan zaman<sup>3</sup>. Namun dengan pesatnya perkembangan teknologi dan penggunaan teknologi sebagai media dan bahan ajar di era ini guru juga dihadapi berbagai tantangan dalam proses pengimplementasiannya yaitu seperti adanya keterbatasan sumber daya dan fasilitas, kurangnya pelatihan terhadap guru terkait media dan bahan ajar digital, selain itu guru juga memilih media dan bahan ajar yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Menurut Olsson dan Edman stalbrant mengatakan bahwa pendidik harus dapat memilih alat digital yang tepat untuk konten kursus mereka agar mendukung pengajaran yang berkualitas dan memilih

---

<sup>1</sup> Amelia Putri Wulandari et al., "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3928–36, <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.

<sup>2</sup> Muhammad `Izza Mahendra Anharuddin and Andi Prastowo, "Pengembangan Bahan Ajar Tematik Dengan Media Pembelajaran Lectora Inspire," *Al-*

*Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 7, no. 1 (2023): 94, <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1467>.

<sup>3</sup> Azizul Azizul et al., "Pengembangan Bahan Ajar Komik Digital Pada Materi Gerak," *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 11, no. 2 (2020): 97–104, <https://doi.org/10.31932/ve.v11i2.829>.



metode penilaian digital yang paling sesuai<sup>4</sup>.

Dalam pemilihan media dan bahan ajar tentu juga harus sesuai dengan materi dan mata Pelajaran. Hal ini juga diungkapkan pada hasil observasi dan penelitian di Mts Darul Amin Palangkaraya yaitu terkait bagaimana kurangnya pemahaman siswa dan siswi Ketika didalam kelas tentang materi yang diajarkan karena banyak terpaku pada media buku. Selain itu adanya hambatan sumber daya seperti kekurangan akses internet dan juga alat alat teknologi lainnya membuat efektivitas pembelajaran melalui IT terhambat terutama dalam pemahaman siswa dan siswi pada mata Pelajaran SKI kelas VIII.

Bedasarkan hasil temuan dari permasalahan dan tantangan yang dihadapi guru pada proses belajar mengajar akhirnya peneliti mencoba untuk memberikan Solusi yaitu berupa pengimplementasian media dan bahan ajar berupa video animasi yang menyangkan tentang materi khalifah

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan analisis kualitatif dengan pendekatan yang menggunakan campuran untuk menyelidiki

bagaimana pengimplemntasian dan pembelajaran di Mts Darul Amin dengan mewawancarai Guru pada mata Pelajaran Sejarah dan kebudayaan Islam kelas VIII untuk mengetahui bagaimana tantangan dan hambatan dalam proses pembelajaran. Selain itu penelitian juga menggunakan Teknik library research untuk mendalami dan mevalidasi teori dan data data dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

### **Hasil dan Pembahasan**

Penelitian ini menghasilkan media dan bahan ajar berupa Video animasi pada materi Sejarah dan kebudayaan islam yang mana sudah di implemntasikan di depan siswa di Mts Darul Amin. Dengan adanya video animasi ini membuat siswa dan siswi semakin bersemangat dalam proses pembelajaran karena menyangkan langsung bagaimana secara itu terjadi. Video animasi juga memiliki peran yang penting dalam menunjang proses pembelajaran karena memuat perpaduan materi pembelajaran kedalam satu tema dan melibatkan aktifitas siswa sehingga pembelajaran lebih bermakna karena siswa melihat pengalaman langsung melalui video terutama dalam video Sejarah karena mereka dapat memahaminya secara

---

<sup>4</sup> Sinta Wahyuni et al., "Revolusi Media Pembelajaran Digital: "Membuka Peluang Dan Menangani Tantangan Dalam Pembelajaran

Bahasa", *Visipena* 15, no. 1 (2024): 51–66, <https://doi.org/10.46244/visipena.v15i1.2691>.



langsung dengan indra penglihatan dan pendengaran<sup>5</sup>.

Penggunaan media video animasi ini di internalisasi dengan aplikasi *Capcut* untuk proses editing. *Capcut* adalah salah satu perangkat lunak yang dapat membuat video menjadi lebih menarik dan ditambah video dan juga music. *Capcut* juga sangat mudah digunakan dan banyak fitur-fitur yang menarik untuk dijadikan sebagai proses pengembangan media dan bahan ajar berbasis video animasi<sup>6</sup>. Ada beberapa tahapan dalam proses analisis video animasi ini yaitu:

### 1. Tahap Analisis

Pada tahap analisis ini peneliti menganalisis serta mewawancarai Guru mata Pelajaran Sejarah dan kebudayaan Islam. Kemudian peneliti mendapatkan

inovasi untuk mengembangkan media dan bahan ajar berupa video animasi karena pada pengajaran Sejarah siswa akan mudah memahami jika melihat langsung proses Sejarah dari materi.

### 2. Tahap Perancangan desain video

Untuk menghasilkan video Sejarah pada materi Sejarah khalifah Abdul Aziz peneliti menggunakan sumber youtube dan kemudian dilakukan proses editing dengan menggabungkan beberapa video untuk dapat mudah dipahami dengan durasi yang singkat dan jelas.

### 3. Tahap Pengimplementasian

Pada tahap ini peneliti dipersilahkan untuk melakukan uji coba media dan bahan ajar di dalam kelas.

---

<sup>5</sup> Suryaman Suryaman and Yani Suryanti, "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Plotagon Dan Capcut Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar," *Jurnal Cakrawala Pendas* 8, no. 3 (2022): 841–50, <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2575>.

<sup>6</sup> M. Anggrayni, Ratnawati Ratnawati, and Diana Fransiska, "Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Capcut Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar," *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 6, no. 1 (2023): 169–79, <https://doi.org/10.54069/attadrib.v6i1.496>.



Pada Gambar disamping adalah proses pengimplementasian media dan bahan ajar video animasi di kelas VIII pada mata Pelajaran Sejarah dan kebudayaan Islam dengan menampilkan Sejarah Khalifah Umar Bin Abdul Aziz.

#### 4. Tahap Evaluasi

Pada tahap terakhir ini peneliti mendapatkan hasil memuaskan karena siswa dapat memahami dan siswa tidak merasa jenuh didalam kelas. Kemudian Guru juga sangat puas terhadap hasil yang ditayangkan namun masih ada kekurangan yaitu pada durasi yang sangat pendek.

Pengembangan video animasi yang dilakukan pada aplikasi capcut ini merupakan salah satu rujukan pendidik pada proses pembelajaran. Kemudian Kembali dikembangkan oleh para peneliti karena pendidik mendapat kesulitan

Ketika ingin menggunakan video animasi ini disebabkan kurangnya akses internet dan tidak menemukan kesesuaian isi dan materi pada video yang akan diambil dari youtube. Namun, dengan hasil diskusi dan observasi peneliti akhirnya menemukan Solusi dan peluang untuk menginovasikan video animasi ini dengan kreatif.

Berdasarkan hasil penilaian dari guru terhadap video animasi yang dikembangkan yaitu guru sangat puas karena video yang dihasilkan mendapatkan kelayakan kegrafikan dan komponen Bahasa yang baik dan dapat dipahami oleh siswa. Selanjutnya dari hasil analisis



peneliti secara langsung siswa juga merasa senang dan juga semangat untuk menonton karena konsep nya semua berasal dari kartun yang dapat menarik perhatian siswa. Setelah menayangkan video animasi peneliti juga melakukan penjelasan materi yang ditampilkan dengan adanya tanya jawab untuk pemantik kephahaman siswa terhadap video yang telah ditayangkan.

### Kesimpulan

Bedasarkan proses implementasi video animasi dari aplikasi *capcut* dapat disimpulkan sebagai berikut. Validasi media dan materi sudah mencapai 100% dari ahli media dan materi yaitu para dosen IAIN Palangkaraya dan sudah dinilai sangat valid. Kemudian hasil dari pengajar atau guru pada mata Pelajaran Sejarah dan kebudayaan islam juga sangat puas terhadap hasil dari media dan bahan ajar berbasis IT yang memanfaatkan aplikasi editing yaitu *capcut*.

Selanjutnya Respon peserta didik juga baik dan hampir 99% dari hasil pengamatan siswa dan sisw dapat memahami materi yang diajarkan. Dari hasil penelitian yang ditulis dapat dinyatakan bahwa penggunaan media dan bahan ajar video animasi 100% mencapai efektivitas pembelajaran yang mana hal ini

tentu akan berpengaruh pada tujuan pembelajaran.

### Daftar Pustaka

- Anggrayni, M., Ratnawati Ratnawati, and Diana Fransiska. “Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Capcut Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar.” *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 6, no. 1 (2023): 169–79. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v6i1.496>.
- Anharuddin, Muhammad `Izza Mahendra, and Andi Prastowo. “Pengembangan Bahan Ajar Tematik Dengan Media Pembelajaran Lectora Inspire.” *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 7, no. 1 (2023): 94. <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1467>.
- Azizul, Azizul, Widya Yuliatin Riski, Devi Indah Fitriyani, and Ira Nofita Sari. “Pengembangan Bahan Ajar Komik Digital Pada Materi Gerak.” *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 11, no. 2 (2020): 97–104. <https://doi.org/10.31932/ve.v11i2.829>.
- Suryaman, Suryaman, and Yani Suryanti. “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Plotagon Dan



Capcut Untuk Meningkatkan Hasil  
Belajar Kognitif Siswa Kelas Ii  
Sekolah Dasar.” *Jurnal Cakrawala  
Pendas* 8, no. 3 (2022): 841–50.  
<https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.257>  
5.

Wahyuni, Sinta, Muhammad Zaim, Harris  
Effendi Thahar, and Nelvia Susmita.  
“Revolusi Media Pembelajaran  
Digital: “Membuka Peluang Dan  
Menangani Tantangan Dalam  
Pembelajaran Bahasa”.” *Visipena* 15,  
no. 1 (2024): 51–66.  
[https://doi.org/10.46244/visipena.v15i  
1.2691](https://doi.org/10.46244/visipena.v15i1.2691).

Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia  
Salsabila, Karina Cahyani, Tsani  
Shofiah Nurazizah, and Zakiah  
Ulfiah. “Pentingnya Media  
Pembelajaran Dalam Proses Belajar  
Mengajar.” *Journal on Education* 5,  
no. 2 (2023): 3928–36.  
[https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.107  
4](https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074).